

**M.A. APICELLA
H. CHALLIER
MARIANA VIȘAN
RAISA ELENA VLAD**

LIMBA FRANCEZĂ

I.1





Comunicare în limba modernă 1
Limba Franceză
Clasa I
Partea I



M.A. Apicella Mariana Vișan
H. Challier Raisa Elena Vlad

48 pagini

Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba modernă 1 - clasa I
aprobată prin Ordinul Ministrului Nr. 3418/19.03.2013



Siguranța copiilor pe internet



031.80.80.000
www.helpline.sigur.info



ECOUTE



OBSERVE



DECOUPE



REPETE
REPONDS
PARLE



ASSOCIE
RELIE



DESSINE
COLORIE



LIS



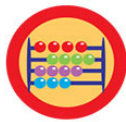
CHANTE



ECRIS
COMPLETE
COCHE



JOUE



COMPTE
REMETS
DANS L'ORDRE



COLLE

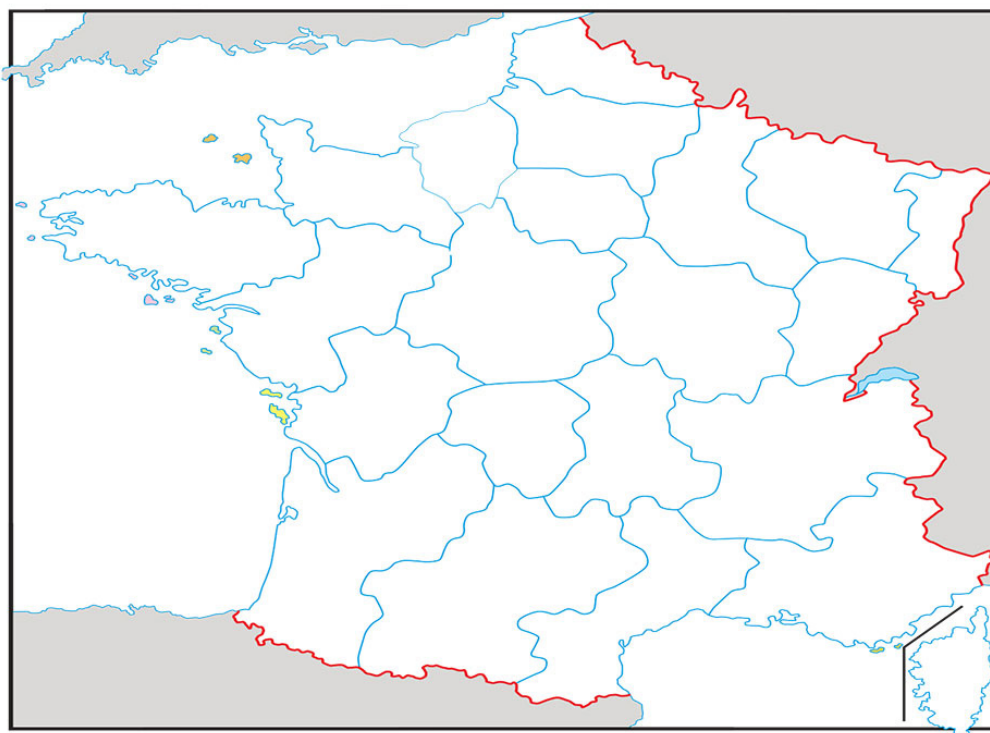




LA FRANCE ... JE CONNAIS !



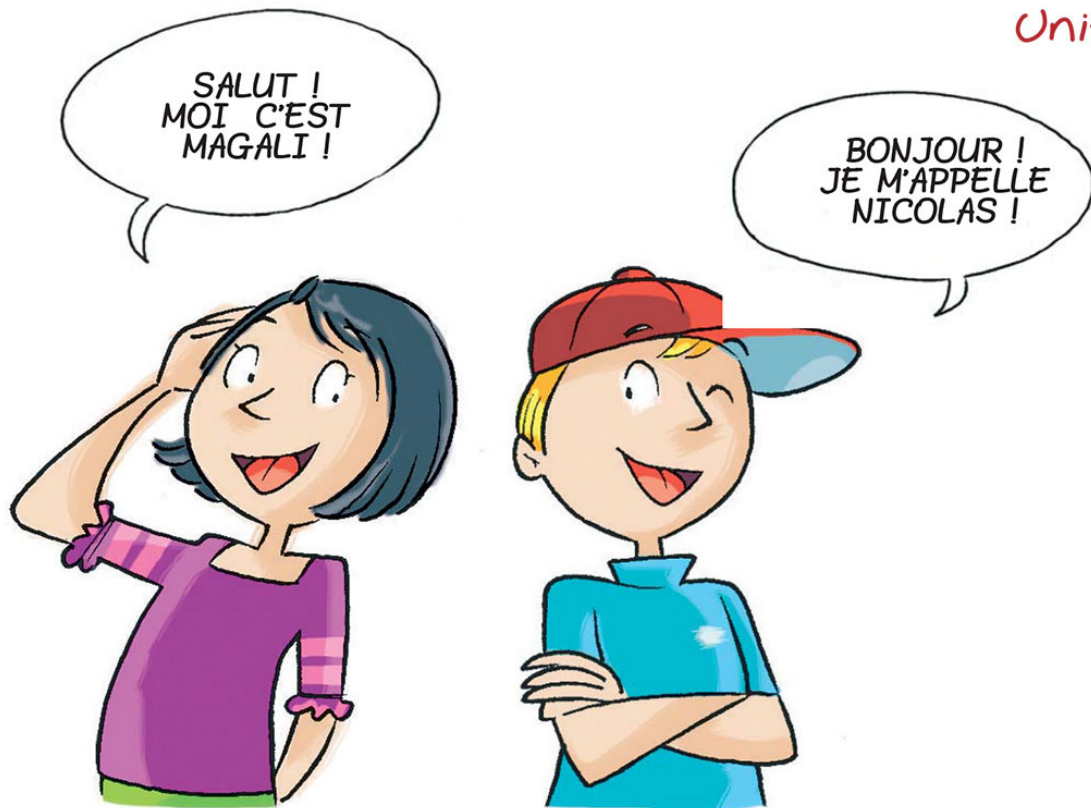
COLORIE.





JE M'APPELLE JOJO !







VOICI DES PRENOMS FRANÇAIS.



ANTOINE



JEANNE



CHRISTOPHE



MARIE



JACQUES



GUILLAUME



YVES



CLAIRE



SYLVIE

2 QUI EST-CE ?

Unité

1



3 COMMENT T'APPELLES-TU ?

COMMENT
T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE
JULIE.

COMMENT
T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE
DIDIER.

COMMENT
T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE
JOJO.

ET TOI,
COMMENT
T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE

SEPT

7



LA CHANSON DE JOJO

J-O-J-O JOJO
 JE M'APPELLE JOJO
 J-O-J-O JOJO
 C'EST MOI ! JE SUIS JOJO !

C'EST MON PRENOM
 JE SUIS JOJO
 TOI, COMMENT T'APPELLES-TU ?

J-O-J-O JOJO
 JE M'APPELLE JOJO
 J-O-J-O JOJO
 C'EST MOI ! JE SUIS JOJO !

C'EST MON PRENOM
 JE M'APPELLE GEORGES
 POUR LES AMIS JOJO !

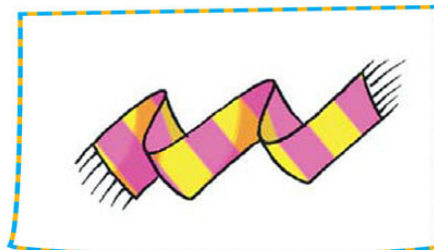


JE JOUE A COLIN-MAILLARD!

**COLIN-MAILLARD**

POUR JOUER A
COLIN-MAILLARD
TU AS BESOIN DE:
UNE ECHARPE / UN FOULARD

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



QUI
EST-CE ?

C'EST
NICOLAS.

NON, C'EST
PASCAL.

QUI
EST-CE ?

C'EST
SOPHIE.

BRAVO !

BONJOUR, LES AMIS !

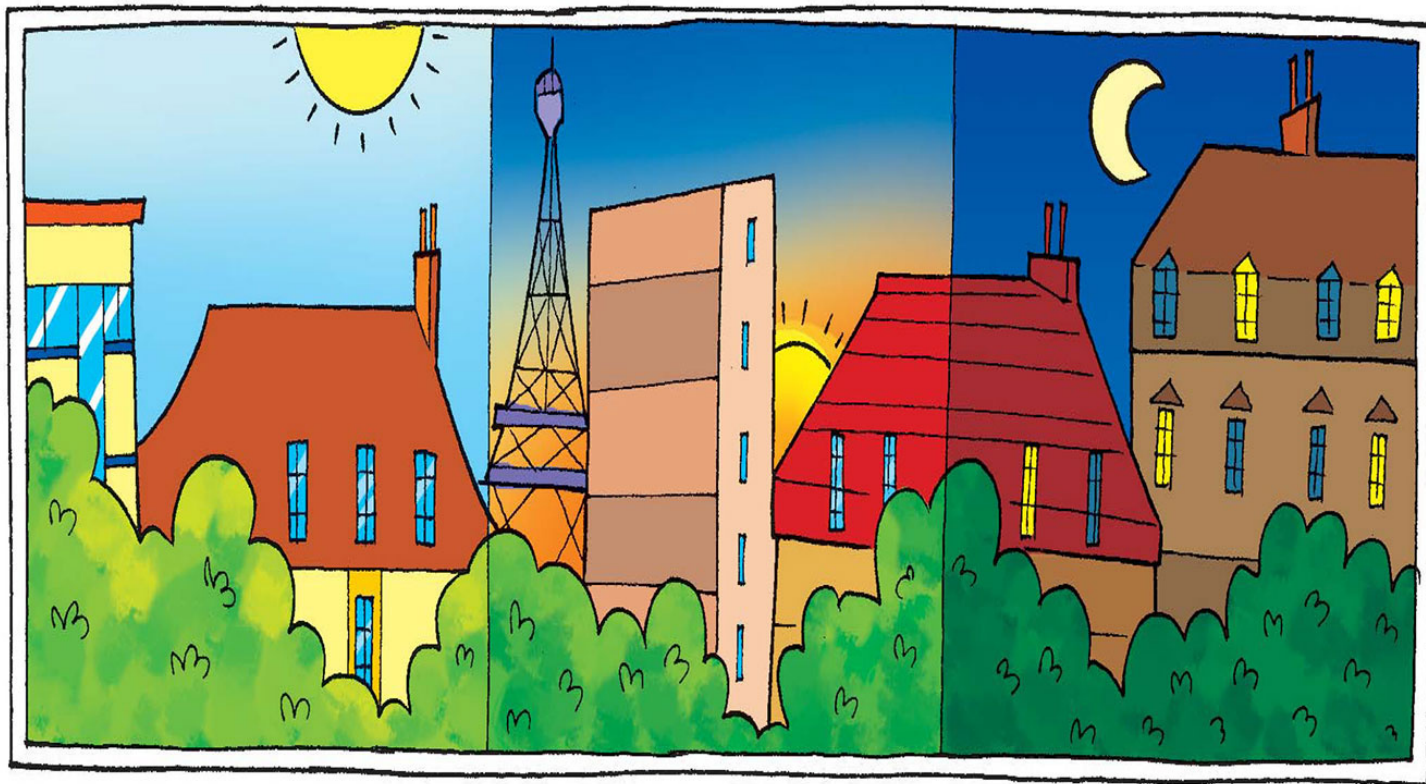
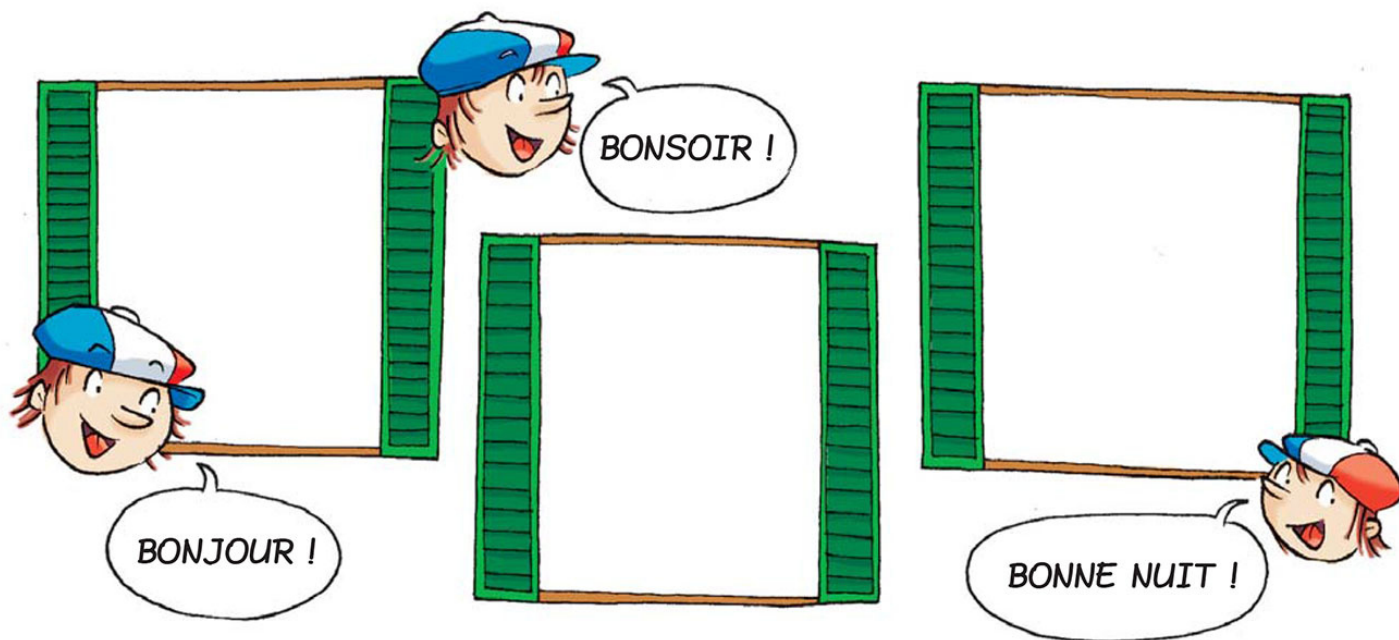




1



OBSERVE ET DESSINE.

*LE JOUR**LE SOIR**LA NUIT*

2



JE DIS ... J'ECRIS.



B O N J O U R

B O N S O I R

S A L U T

A U R E V O I R

3



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



SALUT

BONJOUR

BONSOIR

AU REVOIR





BONJOUR



AU REVOIR



SALUT



BONSOIR



CHANSON.

BONJOUR !

BONJOUR, MADAME !
 BONJOUR, MONSIEUR !
 BONSOIR, MADEMOISELLE !
 AU REVOIR LES AMIS ...
 NICOLAS ET MAGALI.



JE JOUE A DEVINE QUI JE SUIS !

 **DEVINE QUI JE SUIS**

ATTENTION!
TU DOIS BIEN ECOUTER
LA VOIX DE TON COLLEQUE!

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



C'EST ...

BONJOUR JOJO !





1, 2, 3 ... JOUE AVEC MOI !





1



OBSERVE ET LIS.

UN

DEUX

TROIS

QUATRE

CINQ

SIX

1

2

3

4

5

6



2



ASSOCIE.

TROIS

UN

CINQ

QUATRE

SIX

DEUX

1

2

3

4

5

6



3



JE DIS ... J'ECRIS.



UN

TROIS

DEUX

QUATRE

CINQ

SIX

4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



UN

DEUX

TROIS

QUATRE

CINQ

SIX

5



JE LIS ... JE JOUE.



NU

DU EX

TSIOR

TREQUA

NICQ

IXS

6



OBSERVE ET ENTOURE !



UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX

5

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX

6

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX

3

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX

4

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX

2

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX

1

7



JE DIS ... JE COLORIE.





RELIE ... ET COLORIE.



1 2 3 4 5 6

1 ET 2 ...

1 ET 2
C'EST TON JEU
3 ET 4
TU T'ECLATES
5 ET 6
FAIS DES BISES !

JE JOUE ... AU BALLON !



AU BALLON !

POUR CE JEU TU AS
BESOIN DE: UN BALLON.
ATTENTION !
ATTRAPPE LE BALLON ET
PRONONCE LE CHIFFRE
CORRECT !

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



1



2





DE TOUTES LES COULEURS ...





4

1



OBSERVE ET LIS.

ROUGE

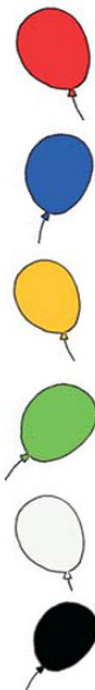
BLEU

JAUNE

VERT

BLANC

NOIR



2



ASSOCIE.

JAUNE

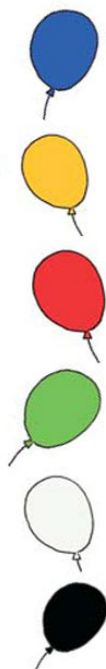
VERT

BLEU

ROUGE

NOIR

BLANC



3



JE DIS ... J'ECRIS.



R O U G E



V E R T



B L E U



B L A N C



J A U N E



N O I R



4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



ROUGE

BLEU

JAUNE

VERT

BLANC

NOIR

4

5



JE LIS ... JE JOUE.



QUEGR

ULEB

NEJAU

ETRV

NABLC

RION

6



OBSERVE ET ENTOURE !



ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR



7

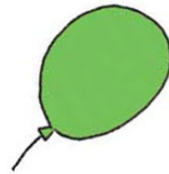


JE DIS ... JE COLORIE.

ROUGE

VERT

NOIR

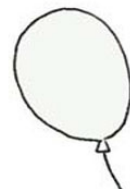


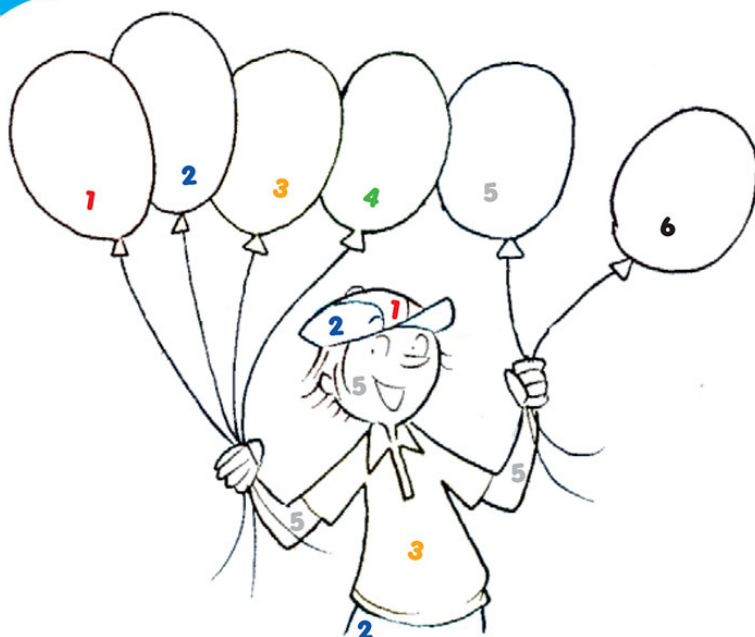
BLEU



JAUNE

BLANC





1 = ROUGE

2 = BLEU

3 = JAUNE

4 = VERT

5 = BLANC

6 = NOIR



LES COULEURS, TU CONNAIS ?

LES COULEURS, TU CONNAIS ?
JOUE AVEC MOI SI TU LES SAIS !

QUAND JE DIS "ROUGE"

TOI, TU BOUGES !

ROUGE - BOUGE !

ROUGE - BOUGE !

QUAND JE DIS "VERT"

LES MAINS EN L'AIR !

VERT - EN L'AIR !

VERT - EN L'AIR !

QUAND JE DIS "JAUNE"

T'AS UN MICROPHONE !

JAUNE - MICROPHONE !

JAUNE - MICROPHONE !

ET POUR LE "BLEU"

TU ES HEUREUX !

BLEU - HEUREUX !

BLEU - HEUREUX !

JE JOUE AU JEU DU BERET

Unité

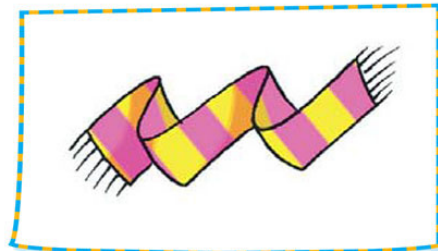
4



JEU DU BERET

POUR CE JEU TU AS
BESOIN DE : UNE ECHARPE
ATTENTION !
PRENDS "LE BERET" MAIS FAIS
ATTENTION A LA COULEUR
APPELEE !

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



J'APPELLE
ROUGE !



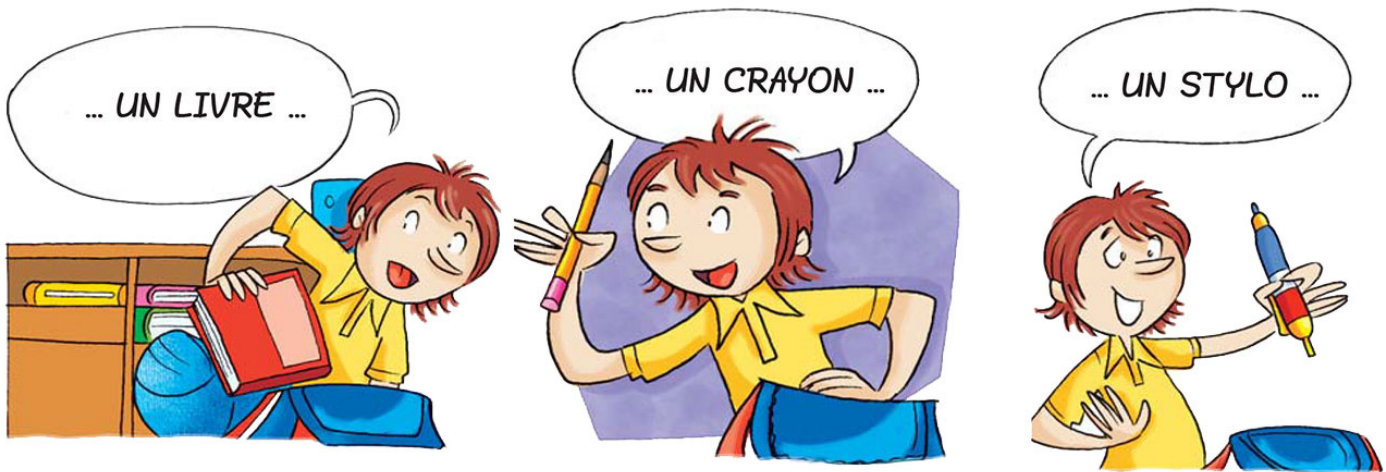
TRENTE ET UN

31



DANS MON SAC ...





1



OBSERVE ET LIS.

LIVRE

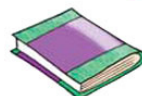
CAHIER

STYLO

CRAYON

GOMME

FEUTRE



2



ASSOCIE.

STYLO

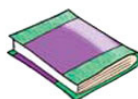
CRAYON

CAHIER

LIVRE

FEUTRE

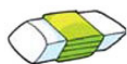
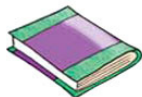
GOMME



3



JE DIS ... J'ECRIS.



L I V R E

C R A Y O N

C A H I E R

G O M M E

S T Y L O

F E U T R E

4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



LIVRE

CAHIER

STYLO

CRAYON

GOMME

FEUTRE

5

5



JE LIS ... JE JOUE.



REVIL

HICAER

YSOLT

NORCYA

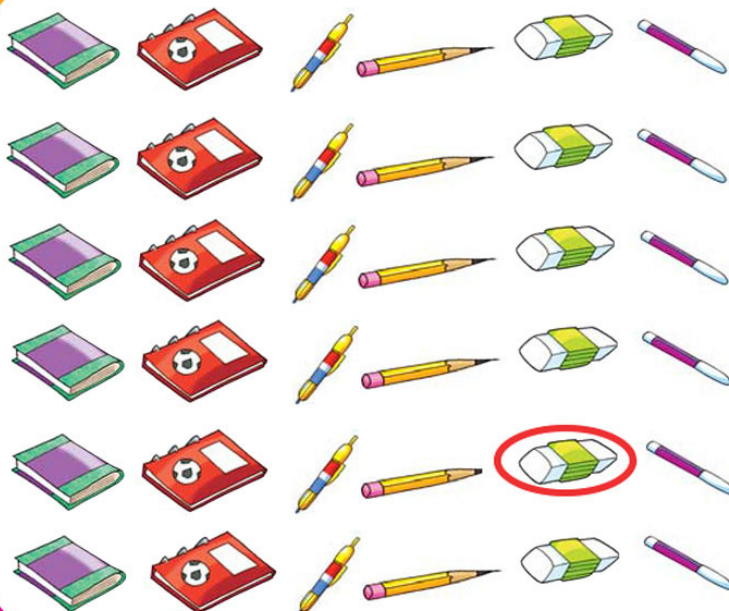
EMMOG

TUREEF

6



OBSERVE ET ENTOURE !



STYLO

CRAYON

CAHIER

LIVRE

GOMME

FEUTRE

7



JE DIS ... JE COLORIE.

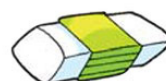
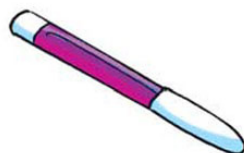


GOMME

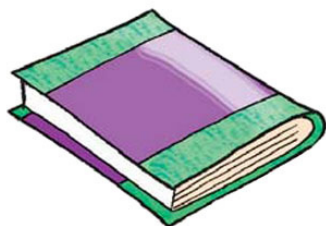
CAHIER



STYLO



LIVRE

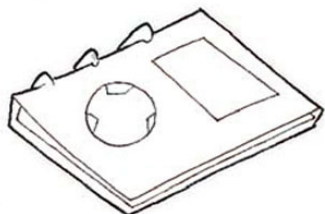


CRAYON FEUTRE

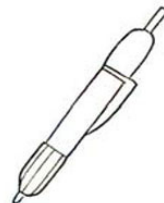




UN CAHIER VERT



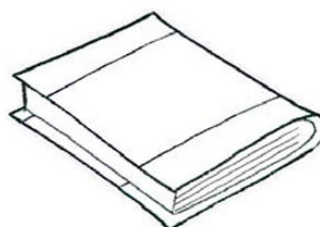
UN STYLO BLEU



UN CRAYON JAUNE

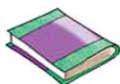


UN LIVRE ROUGE



DANS MON SAC

A L'ECOLE, JE SUIS HEUREUX
 DANS MON SAC J'AI TOUT CE QU'IL FAUT
 UNE TROUSSE
 UN CRAYON
 UN STYLO
 UN TAILLE-CRAYON
 UNE GOMME ET UN CAHIER
 UNE REGLE ET ...
 CA Y EST !



JE JOUE AU MIME !



LE MIME

ATTENTION !
TU NE DOIS PAS PARLER
QUAND TU MIMES !
UTILISE SEULEMENT LE
FRANCAIS POUR REpondre !

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



C'EST UNE REGLE ?





REGARDE LES PERSONNAGES.
QU'EST-CE QU'ILS DISENT ?



2



COMPTE ET ECRIS !

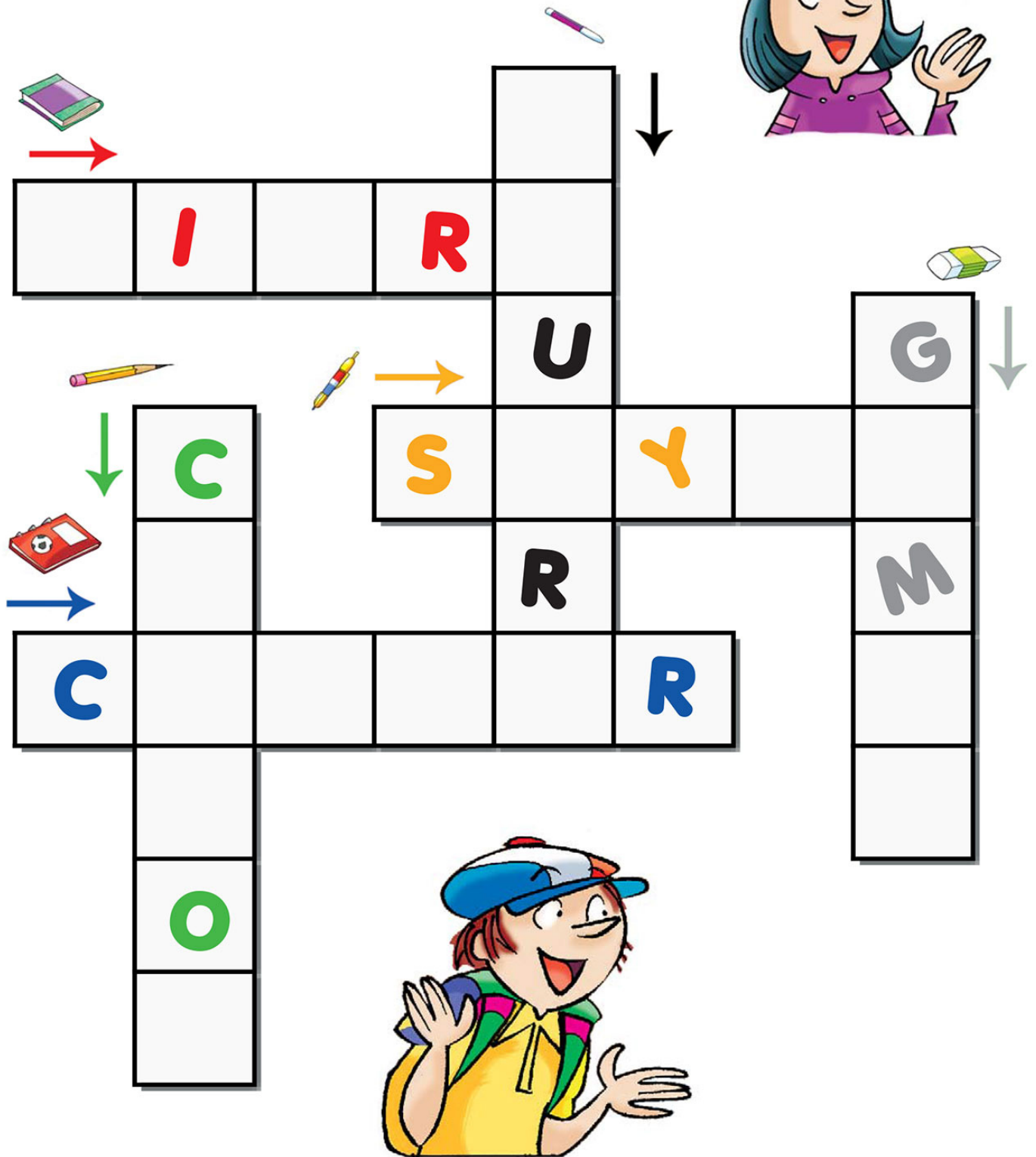
D E U X



3



LIS ET DESSINE !

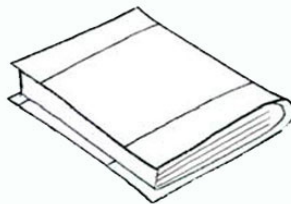
4  COMPLETE.

5

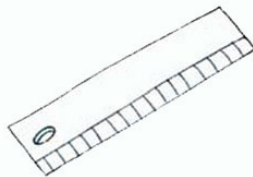


LIS ET COLORIE.

UN LIVRE BLEU



UNE REGLE JAUNE



UN BALLON ROUGE



UN CAHIER VERT



NOEL

1



ECOUTE ET CHANTE.

NOEL

NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA NEIGE QUI DESCEND DU CIEL
NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA FETE LA PLUS BELLE DE L'ANNEE !

DANS MON SAPIN
LUMIERES ET COULEURS
ET TOUT EN HAUT
UNE ETOILE D'OR

NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA NEIGE QUI DESCEND DU CIEL
NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA FETE LA PLUS BELLE DE L'ANNEE !





LE PERE NOEL

*PERE NOEL
QUI DESCENDS DES
NUAGES,
QU'APPORTES-TU
AUX ENFANTS SAGES ?*

*DES BONBONS ...
DES CADEAUX ...
DES CHOCOLATS ...
DES LIVRES ...
DES JOUETS ...*



JEUX !

Unité 1 - COLIN-MAILLARD - p.9

Pour jouer à Colin-Maillard vous avez besoin d'une écharpe/ un foulard.

Le jeu peut être joué avec toute la classe. Un élève a les yeux couverts. Il est Colin-Maillard. La classe, disposée autour de lui en cercle, fait la ronde en chantant ou en comptant (en fonction des acquis de la classe).

A la fin de la chanson/ de la comptine/ la ronde s'arrête et Colin-Maillard se dirige droit devant lui. Il touche la personne qu'il a devant et il doit dire son nom : « C'est... ». La classe valide la réponse par un « Bravo ! » si elle est correcte, ou par un « Non » si elle n'est pas bonne. Dans ce deuxième cas, Colin-Maillard a encore droit à deux essais (trois en tout). Celui dont on a deviné le nom doit dire « Je suis/ Je m'appelle... » et devient Colin-Maillard.

Le jeu reprend avec les mêmes règles.

Ce jeu est utile pour travailler les présentations, pour détendre la classe après un travail de concentration.

Unité 2 - DEVINE QUI JE SUIS - p.15

Ce jeu n'exige pas de matériel.

Le jeu peut être joué avec toute la classe ou en petit groupe.

Un élève sort devant la classe et tourne le dos à ses collègues. Ceux-ci doivent rester en silence. Un seul (nommé par l'enseignant ou décidé par le groupe) doit prononcer à haute voix une salutation parmi celles apprises (Bonjour, Salut, Bonsoir, Au revoir). L'élève qui a le dos tourné à la classe doit deviner la personne dont on a entendu la voix. Il doit dire, « Ah, (Daniel, par exemple), ...Salut ! ». Il ne doit pas seulement prononcer le nom de la personne, mais il faut également répondre à la salutation de manière convenable. Si la réponse offerte est correcte (nom et salutation adéquate), alors la personne dont on a deviné l'identité passe devant la classe et le jeu continue de la même manière.

Ce jeu est utile pour travailler les salutations.



Unité 3 - AU BALLON - p.23

Pour ce jeu on a besoin d'un ballon (ou tout autre objet qui peut être utilisé à sa place – un papier froissé, par exemple).

Le jeu peut être joué avec toute la classe, en petit groupe ou même en binôme.

Les élèves passent le ballon de l'un à l'autre en comptant. Celui qui lance le ballon prononce un chiffre (trois par exemple) et celui qui l'attrape doit prononcer le chiffre suivant (quatre).

S'il a prononcé le chiffre correct et s'il n'a pas laissé tomber le ballon le jeu continue. C'est à lui de choisir un chiffre de 1 à 6 et de le prononcer en lançant le ballon vers un autre collègue et ainsi de suite. Les élèves qui se trompent ou laissent tomber le ballon sont éliminés.

Ce jeu est utile pour répéter/ apprendre les chiffres. Il est également utile pour exercer l'attention des enfants, tout en jouant à un jeu qui leur permette de bouger (répondant ainsi à leurs besoins de motricité).

Unité 4 - LE BÉRET - p.31

Pour ce jeu on a besoin d'une écharpe/ un foulard ou tout autre objet qui peut être utilisé à leur place (un papier froissé, un ballon etc.). Le jeu peut être joué avec toute la classe.

Le professeur divise la classe en équipes de maximum 6 joueurs (un joueur pour chacune des couleurs apprises – rouge, bleu, jaune, vert, noir, blanc). Les joueurs reçoivent chacun une couleur. Dans chaque équipe il y aura un nombre de couleurs différentes égal au nombre de membres du groupe. Le professeur peut préparer des badges avec les couleurs qu'il va distribuer aux apprenants ou bien les enfants doivent mémoriser la couleur qui leur a été distribuée. Chaque équipe doit avoir un siège.

Le professeur – ou un élève qui va mener le jeu à sa place – doit prononcer le nom d'une couleur. Tous les élèves qui portent un badge/ auxquels on a distribué la couleur prononcée doivent venir et essayer de récupérer « le beret » (l'écharpe/ le ballon utilisé pour ce jeu). Attention ! On ne peut se servir que d'une seule main. L'autre doit être constamment derrière son dos. Celui qui saisit « le beret » doit l'apporter au siège de son équipe pour remporter le point. S'il perd l'objet, si ce n'est pas la couleur appelée par le meneur du jeu, le point est perdu. Si un joueur de la même couleur mais d'une autre équipe touche celui qui tient « le beret » dans son chemin vers le siège de son équipe, le point est également perdu.

C'est un jeu qui fait travailler l'attention, les couleurs mais aussi l'esprit d'équipe et l'agilité des joueurs.

Unité 5 - LE MIME - p.39

Pour ce jeu on n'a pas besoin de matériel. Le professeur peut pourtant préparer des cartes-images avec les fournitures scolaires apprises.

Ce jeu peut être joué avec toute la classe.

C'est un jeu de mime classique. Un élève sort devant la classe et mime une activité scolaire/ une fourniture scolaire. Les autres doivent deviner de quel objet il s'agit.

L'objet à mimer peut être décidé librement par celui qui mime, ou il peut être tiré au sort parmi les cartes-images proposées par l'enseignant.



TABLE DES MATIÈRES

Unité 0 - LA FRANCE ... JE CONNAIS !	p.3
Unité 1 - JE M'APPELLE JOJO !	p.4
Unité 2 - BONJOUR, LES AMIS !	p.10
Unité 3 - 1, 2, 3 ... JOUE AVEC MOI !	p.16
Unité 4 - DE TOUTES LES COULEURS ...	p.24
Unité 5 - DANS MON SAC ...	p.32
BILAN ET APPROFONDISSEMENT I	p.40
COIN CIVILISATION	p.44
JEUX !	p.46





